

PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN KECIL TERHADAP MOTIVASI SISWA DALAM MENGIKUTI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN

(Pada Siswa Kelas XI SMAN I Kecamatan Pulung, Kabupaten Ponorogo)

Bahar Sahroni

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Surabaya, bahar.albaroni61@gmail.com

Sasminta Christina Yuli Hartati

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Surabaya

Abstrak

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, ketrampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga. Namun banyak kita jumpai bahwasanya banyak guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang mengajar secara monoton kepada siswa dalam pembelajaran karena terbatasnya sarana dan prasarana, sehingga motivasi siswa pada pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan cenderung menurun. Oleh karena itu, alternatif solusinya yaitu dengan memberikan suatu permainan yang belum pernah mereka mainkan, misalnya permainan permainan kecil yang sedemikian rupa agar motivasi belajar siswa dalam pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan bisa meningkat. Tujuan dari penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui Pengaruh Penerapan Permainan Kecil Terhadap Motivasi Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kecamatan Pulung, Kabupaten Ponorogo. 2) Mengetahui besarnya Pengaruh Penerapan Permainan Kecil Terhadap Motivasi Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kecamatan Pulung, Kabupaten Ponorogo. Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kec. Pulung Kab. Ponorogo dan jumlah sampel yang diambil sebanyak 33 siswa. Metode dalam analisa ini menggunakan metode statistik kuantitatif deskriptif. Sedangkan proses pengambilan data dilakukan dengan menggunakan angket skala likert. Hasil analisa statistik didapatkan t_{hitung} sebesar 3,741 $\geq t_{tabel}$ 1,697 dengan $Sig = 0,001 \leq \alpha = 0,05$ yang berarti menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga ada Pengaruh Penerapan Permainan Kecil Terhadap Motivasi Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kecamatan Pulung, Kabupaten Ponorogo. Besarnya pengaruh penerapan permainan kecil terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran PJOK sebesar 9 %.

Kata Kunci: Permainan Kecil, Motivasi Belajar Siswa

Abstract

Physical, sports and health education is an integral part of the education system as a whole; it is intent to develop aspects of health, physical fitness, critical thinking skills, emotional stability, social skills, reasoning and moral action through physical activity and sport. But many of us have encountered that many teachers of physical, sport and health education who teach their students in a monotonous manner because of the limited facilities and infrastructures, so the motivation of students in physical, sports, and health education lesson tends to decline. Therefore, an alternative solution is to provide a game which never they have played such as small games to motivate the students in physical, sports and health education be increased. The purpose of this research is 1) To know the Effect Application of Small Games to Motivate in Learning Physical, Sport and Health Education for Class XI students of SMAN 1 Pulung, Ponorogo. 2) To know the sum of Influence Application of Small Games to Motivate in Learning Physical, Sport and Health Education for Class XI students of SMAN 1 Pulung, Ponorogo. The goal of this research is the students of class XI in SMAN 1 Pulung, Ponorogo and the number of samples has been taken as many as 33 students. The method of this analysis is using descriptive of quantitative statistical methods. While the process of data collection was conducted using a Likert scale questionnaire.

Statistical analysis values obtained $t_{\text{count}} 3,741 \leq t_{\text{table}} 1,697$ with $\text{Sig} = 0,001 \geq \alpha = 0,05$, indicating that H_0 is accepted and H_a rejected, so there Effect Application of Small Games to Motivate In Learning Physical, Sport and Health Education in Class XI SMAN 1 Pulung, Ponorogo. The magnitude of the effect of applying a small game to motivate students in learning physical, sport and health education is 9%.

Keywords: Small Games, Motivation of Student Learning

PENDAHULUAN

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1, definisi pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada Bab II Pasal 3 menjelaskan pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Guru memiliki peranan penting sebagai penyalur dan pemindah kebudayaan bangsa kepada generasi penerus untuk membentuk moral dan membangun kepribadian yang baik dan integral sehingga keberadaannya kelak berguna bagi nusa dan bangsa (Wahyudi, 2012: 14).

Kemampuan seorang guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang komunikatif dan edukatif juga sangat penting seperti penguasaan bahan, sikap efektif, dan segi psikomotorik dari anak didik.

Untuk mewujudkan fungsi dan tujuan dari pendidikan nasional, maka diperlukan suatu kesatuan yang utuh antar komponen-komponen dalam suatu sistem di setiap satuan pendidikan untuk membentuk kualitas individu yang unggul dalam segala bidang, sehingga sangat dibutuhkan peran dari masing-masing mata pelajaran yang diajarkan di sekolah untuk mencapai tujuan dari pendidikan nasional, salah satunya dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK).

Pendidikan jasmani adalah suatu bidang kajian yang berkaitan dengan gerak manusia, perkembangan fisik dan psikis. Dengan pendidikan jasmani, maka anak-anak melakukan aktivitas fisik sekaligus mendapatkan pendidikan, jadi mengembangkan potensi, mengoptimalkan gerak dan juga mengembangkan

karakter, hormat pada sesama, pantang menyerah, jujur, suka menolong, empati terhadap sesama, dan sifat-sifat baik lainnya. (Hartono, dkk 2013: 2).

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, ketrampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga (Hartati, dkk 2012: 21).

Untuk dapat mencapai tujuan tersebut guru harus memiliki strategi atau gaya mengajar yang interaktif, menyenangkan, menantang dan memotivasi peserta didik. Dalam hal ini guru dihadapkan pada suatu kondisi yang rumit dalam menentukan model pembelajaran dikarenakan guru harus menghadapi siswa dengan berbagai macam karakter. Sehingga dalam pembelajaran timbul rasa senang dari dalam diri siswa dan tidak ada unsur paksaan dari orang lain.

Setelah penulis melakukan pengamatan dan wawancara dengan guru PJOK yaitu Drs. Hariyadi pada hari Kamis, 10 dan 11 maret 2016 ada permasalahan siswa yang mengikuti pembelajaran PJOK antara lain siswa kurang serius dalam melakukan aktivitas gerak serta melakukannya dengan asal-asalan selain itu siswa merasa bosan dengan pelajaran yang tidak bervariasi, sehingga motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK menurun. Hal tersebut terjadi karena guru lebih memprioritaskan penyampaian materi kepada siswa daripada membuat siswa senang dan dapat melakukan gerak secara optimal dalam pembelajaran PJOK. Upaya yang dapat dilakukan oleh guru dalam meningkatkan motivasi salah satunya yaitu dengan membuat pembelajaran dengan lebih menarik dan disukai oleh peserta didik salah satunya dengan menggunakan permainan kecil.

Secara sederhana, motivasi dapat didefinisikan sebagai penggerak atau pendorong seseorang untuk melakukan sesuatu yang didalamnya memiliki arah dan intensitas. Arah merujuk kepada pencarian, pendekatan, dan ketertarikan seseorang pada situasi tertentu, sedangkan intensitas merujuk pada kesungguhan usaha yang dilakukan seseorang dalam situasi tertentu (Maksum, 2008: 66).

Permainan kecil yaitu suatu bentuk permainan yang tidak mempunyai peraturan baku, baik mengenai peraturan permainannya, alat-alat yang digunakan, ukuran lapangan maupun lapangan permainannya (Hartati dkk, 2012: 27).

Menurut Hartati, dkk (2012: 30) permainan kecil memiliki nilai strategis terhadap efektivitas pembelajaran PJOK, bermain juga merupakan bagian yang sangat penting dalam proses pendidikan. Dalam bermain anak dapat menerima banyak rangsang, selain dapat membuat dirinya senang juga dapat menambah pengetahuan anak.

Penerapan permainan kecil diharapkan dapat menumbuhkan motivasi dalam diri siswa, sehingga dalam melakukan aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan tidak ada unsur paksaan dari orang lain melainkan timbul dari dalam diri siswa sendiri.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas penulis melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Permainan Kecil Terhadap Motivasi Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kecamatan Pulung, Kabupaten Ponorogo”.

METODE

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis proposal penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat diantara variabel-variabel. Salah satu ciri pokok dari penelitian eksperimen adalah adanya perlakuan (*treatment*) yang diberikan kepada subjek penelitian (Maksum, 2012: 13). Desain penelitian ini masuk dalam kategori desain praeksperimen (*Preexperimental Design*) dengan menggunakan prinsip *One Group Pretest-Posttest Design*. Artinya, dalam desain ini tidak ada kelompok kontrol, dan subjek tidak ditempatkan secara acak. dengan diadakan *pre-test* dan *post-test* sehingga dapat diketahui dengan pasti perbedaan hasil akibat perlakuan yang diberikan.

B. Populasi dan Sampel

Menurut Maksum (2012: 53) populasi adalah keseluruhan individu atau objek yang dimaksudkan untuk diteliti, yang nantinya akan digeneralisasikan. Maka populasi dalam penelitian ini adalah 1 kelas XI SMA Negeri 1 Kecamatan Pulung Kabupaten Ponorogo yang meliputi 2 Jurusan IPA dan IPS terdiri dari 6 kelas dan jumlah seluruh siswa adalah 216.

Sampel adalah sebagian kecil individu yang akan menjadi wakil dari penelitian. Sampel yang

baik harus dapat menggambarkan populasi. (Maksum, 2012: 53-54)

Ketika pengambilan sampel penulis menggunakan teknik *cluster random sampling*. *Cluster random sampling* adalah pemilihan sampel dengan kelompok atau area yang kemudian disebut *cluster*, misalnya propinsi, kabupaten, kecamatan dan sebagainya. Bisa juga dalam bentuk kelas dan sekolah. (Maksum, 2012: 57).

Proses pemilihan sampel dengan cara ini yaitu: Peneliti memanggil 1 siswa dari masing-masing kelas sebagai wakil dari kelas tersebut jadi terdapat 6 siswa. Lalu peneliti membuat lintingan kertas sejumlah 6 lintingan. 1 lintingan kertas bertuliskan “sampel” dan 5 lintingan kertas tanpa tulisan. Masing-masing perwakilan kelas mengambil lintingan yang telah disediakan oleh peneliti. Siswa yang mendapatkan kertas bertuliskan “sampel” maka kelas tersebut menjadi sampel dari penelitian ini. Didapatkan kelas sebagai sampel pada penelitian ini yaitu kelas XI IPA 2. Jadi jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 33 siswa.

C. Teknik Pengumpulan Data dan Pengembangan Instrumen

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian (Maksum, 2012:111). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket motivasi atau kuisioner. Angket adalah serangkaian pernyataan yang digunakan untuk menangkap informasi baik berupa fakta maupun berupa pendapat (Maksum, 2012:130). Dalam penelitian ini teknik pengisian angket motivasi belajar (skala likert).

Angket ini digunakan untuk mengukur motivasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Angket yang digunakan adalah angket motivasi belajar yang dalam penelitian di adopsi dari tesis Ardyansyah Arief Budi Utomo (2015) yang berjudul “Pengaruh Pemberian *Reward* terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Penjasorkes” studi pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Mojokerto, Universitas Negeri Surabaya. Hasil uji validitas = 0,6770 dan uji reliabilitas = 0,9160.

D. Teknik Analisi Data

a. Mean

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

M : Mean

$\sum X$: Jumlah total nilai dalam distribusi

N : Jumlah individu

(Maksum, 2009:16)

b. Standar deviasi

$$SD = \sqrt{\frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}}$$

Keterangan :

SD = Standar Deviasi

$\sum X$ = Jumlah total nilai dalam distribusi

$\sum X^2$ = Jumlah total nilai dalam distribusi yang dipangkat

N = Jumlah individu

(Maksum, 2009:27-28)

c. Varian

$$S = \frac{\sum f x^2}{N} - \left(\frac{\sum f x}{N} \right)^2$$

Keterangan :

S : Varian

$\sum f x^2$: Jumlah perkalian antara frekuensi dengan total nilai dalam distribusi yang dikuadratkan

$\sum f x$: Jumlah perkalian antara frekuensi dengan total nilai dalam distribusi

N : Jumlah individu

(Maksum, 2009:30)

d. Uji normalitas (Chi Square)

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

Keterangan:

X^2 : Nilai chi square

F_o : Frekuensi yang diperoleh

F_e : Frekuensi yang diharapkan

(Maksum, 2009:47)

e. Uji t

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N \sum D^2 - (\sum D)^2}{N-1}}}$$

Keterangan :

D = Perbedaan setiap pasangan skor (pre-test-post-test)

N = Jumlah sampel

(Maksum, 2009:42)

f. Peningkatan

$$\text{Peningkatan} = \frac{MD}{M_{pre}} \times 100$$

Keterangan :

MD = Jumlah rerata dari beda tiap pasangan skor

M_{pre} = Rata-rata jumlah dari pre-test

(Maksum, 2009:46)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data

Berdasarkan hasil dengan perhitungan manual dan dengan menggunakan program IBM SPSS for windows release 21.0 . selanjutnya hasil perhitungan statistik yang dilakukan peneliti didapat deskripsi data dari hasil penelitian yang dapat dijabarkan dalam Tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Perhitungan Pre-test dan Post-test

Deskripsi	Pre-test	Post-test	Selisih
Rata-rata	89,00	97,00	8,00
Standar Deviasi	11,014	10,072	0,942
Varian	121,313	101,437	19,876
Nilai Minimum	67	70	3
Nilai Maksimum	109	118	9
Peningkatan	9 %		

Berdasarkan hasil analisis Tabel 1 di atas, maka telah tercantum hasil data yang diperoleh sebelum diberikan perlakuan penerapan permainan kecil (pre-test) yaitu didapat jumlah skor rata-rata sebesar 89,00 dengan standar deviasi 11,014, varian sebesar 121,313 dengan nilai minimum yaitu 67 dan nilai maksimumnya adalah 109.

Sedangkan hasil data yang diperoleh sesudah diberikan perlakuan penerapan permainan kecil (post-test) yaitu didapat jumlah skor rata-rata sebesar 97,00 dengan standar deviasi 10,072, varian sebesar 101,437 dengan nilai minimum yaitu 70 dan nilai maksimumnya adalah 118.

Dari hasil tabel tersebut diketahui bahwa ada peningkatan motivasi belajar siswa dalam PJOK sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan penerapan permainan kecil. Penerapan permainan kecil diberikan kepada siswa menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK sebesar 9 %. Jadi, dapat dikatakan bahwa dengan penerapan permainan kecil mempengaruhi motivasi belajar siswa dalam PJOK..

2. Syarat Uji Hipotesis

Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk menguji apakah data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Dari perhitungan IBM SPSS for windows release 21.0 menggunakan uji normalitas *One Sample Kolmogorov-Smirnov*. Hasil uji normalitas untuk variabel penelitian disajikan sebagai berikut :

Tabel 2 Tabel Pengujian Normalitas

Deskripsi	Pre-test	Post-test
N	33	33
Mean	89,00	97,00
P-Value	0,954	0,689
Keterangan	$(p) > \alpha = 0,05$	$(p) > \alpha = 0,05$
Status	Normal	Normal

Sumber: Lampiran 3 halaman 50-52 dan Lampiran 4 halaman 55

Dari beberapa tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa nilai signifikansi dari motivasi belajar siswa dalam PJOK untuk *pre-test* dan *post-test* diperoleh nilai signifikansi *P-Value* lebih besar dari nilai α (5%), sehingga diputuskan bahwa data memenuhi asumsi normal. Sehingga data penelitian tersebut layak digunakan untuk penelitian selanjutnya.

3. Uji Hipotesis

Untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan, maka uji analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji beda rata-rata dengan menggunakan analisis uji *paired t-test* (*T-test* sampel sejenis). Nilai yang digunakan dalam perhitungan uji *paired t-test* adalah nilai *pre-test* dan *post-test*.

Uji *paired t-test* (*T-test* sampel sejenis)

Tabel 3 Hasil Perhitungan Uji-T

No	Variabel	T _{hitung}	T _{tabel}	Sig. (2-tailed)	Keterangan
1	Pre-test dan Post-test	3,741	1,697	0,001	Ada pengaruh

Sumber: Lampiran 4 halaman 56 dan lampiran 8 halaman 76

- Menentukan Nilai Kritik (t tabel)
 Dipilih *level of significant* : 0,05 (5%)
 Derajat bebas pembagi (df) = $n - 1 = 33 - 1 = 32$
 Nilai t tabel = 1,697
- Merumuskan Hipotesis
 H_0 : $\mu_1 \geq \mu_0$, berarti tidak ada pengaruh yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*.
 H_a : $\mu_1 \leq \mu_0$, berarti ada pengaruh yang

signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*.

3) Kriteria Pengujian uji t:

- H_0 ditolak dan H_a diterima, jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ dengan $Sig \leq \alpha = 0,05$
- H_0 diterima dan H_a ditolak, jika $-t_{hitung} \leq t_{tabel}$ dengan $Sig \geq \alpha = 0,05$

Berdasarkan pada Tabel 3 menunjukkan bahwa hasil uji t *pre-test* dan *post-test* mempunyai nilai t_{hitung} sebesar $3,741 \geq t_{tabel}$ 1,697 dengan $Sig = 0,001 \leq \alpha = 0,05$ yang sesuai dengan kriteria pengujian. Hal ini berarti menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga ada pengaruh penerapan permainan kecil terhadap motivasi belajar siswa pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kecamatan Pulung Kabupaten Ponorogo.

Pembahasan

Pada bagian ini akan membahas tentang pengaruh penerapan permainan kecil terhadap motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kecamatan Pulung, Kabupaten Ponorogo. Permainan kecil adalah suatu model pembelajaran yang belum pernah diterapkan pada pembelajaran PJOK di SMA Negeri 1 Kecamatan Pulung, Kabupaten Ponorogo. Siswa di sekolah tersebut merasa bosan dengan materi yang diberikan oleh guru tanpa adanya permainan di dalam materi tersebut. Akibatnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK menurun.

Hal tersebut membuat peneliti melakukan penelitian menggunakan permainan kecil yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK di sekolah. Sebelum diterapkannya permainan kecil sebagian besar siswa banyak yang malas dalam melakukan aktivitas gerak. Sebelum diberikannya *treatment* permainan kecil siswa terlebih dahulu mengisi angket awal *pre-test* sebagai data awal motivasi siswa. Setelah itu pertemuan berikutnya siswa diberikan permainan kecil pada materi inti yaitu rajawali mengejar anak ayam, menjala ikan, *go back to door* dan berburu binatang. Pada awalnya para siswa merasa bingung dalam memahami permainan karena namanya yang unik dan belum pernah diberikan oleh guru PJOK, tetapi setelah dijelaskan secara rinci tentang peraturan pada permainan tersebut siswa merasa bersemangat untuk melakukannya. Antusiasme siswa untuk melakukan permainan kecilpun cukup tinggi, siswapun merasa senang ketika melakukannya.

Setelah pemberian *treatment* pada hari ketiga selesai siswa diberikan angket motivasi siswa atau *post-test* untuk mengetahui apakah ada perbedaan setelah dilakukannya *treatment* permainan kecil pada siswa.

Siswa diminta mengisi angket secara jujur dan tidak boleh mencontoh temannya, dan dalam mengisi angket dipandu oleh peneliti.

Dari hasil penelitian dan perhitungan manual serta dengan program IBM SPSS (*Statistical Package For the Social Sciences*) for Windows release 21.0 dapat diketahui hasil *pre-test* dengan hasil *post-test* mengalami peningkatan. Dimana, hasil uji t *pre-test* dan *post-test* mempunyai nilai t_{hitung} sebesar $3,741 \geq t_{tabel} 1,697$ dengan $Sig = 0,001 \leq \alpha = 0,05$ yang berarti menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga ada pengaruh penerapan permainan kecil terhadap motivasi belajar siswa dalam PJOK pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kecamatan Pulung Kabupaten Ponorogo. Besarnya pengaruh penerapan permainan kecil terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran PJOK sebesar 9 %.

Berdasarkan hipotesis yang diusulkan oleh peneliti bahwa ada pengaruh yang signifikan penerapan permainan kecil terhadap motivasi belajar siswa dalam PJOK pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kecamatan Pulung Kabupaten Ponorogo ternyata terbukti H_0 ditolak dan H_a diterima. Ada beberapa hal yang terjadi pada saat penelitian dilaksanakan yaitu pada saat pengenalan dan pemberian permainan kecil siswa terlihat sangat antusias dalam pembelajaran PJOK. Hal itu dikarenakan penyampaian cara bermain sangat sederhana, permainannya mudah dipahami. Selain itu siswa belum pernah diberikan materi permainan kecil sebelumnya oleh guru PJOK. Sehingga siswa merasa tertarik untuk melakukan permainan tersebut.

Beberapa faktor di atas merupakan beberapa hal yang terjadi ketika penelitian tersebut dilaksanakan sehingga memungkinkan terjadi ada pengaruh penerapan permainan kecil terhadap motivasi belajar siswa dalam PJOK pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kecamatan Pulung Kabupaten Ponorogo.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian tentang penerapan permainan kecil terhadap motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kecamatan Pulung Kabupaten Ponorogo, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa :

1. Ada pengaruh yang signifikan dari penerapan permainan kecil terhadap motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kecamatan Pulung Kabupaten Ponorogo. Dibuktikan dengan hasil nilai t_{hitung} sebesar $3,741 \geq t_{tabel} 1,697$ dengan $Sig = 0,001 \leq \alpha = 0,05$ yang berarti menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

2. Besarnya pengaruh penerapan permainan kecil terhadap motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kecamatan Pulung Kabupaten Ponorogo berdasarkan peningkatan prosentase yaitu sebesar 9 %.

Saran

Dari hasil dan pembahasan pada penelitian ini, maka diberikan saran agar hasil penelitian ini dapat benar-benar bermanfaat, yaitu sebagai berikut:

1. Guru sebaiknya lebih memperhatikan penggunaan permainan kecil sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi siswa agar mereka tidak merasa bosan dengan pembelajaran PJOK
2. Permainan kecil dapat dijadikan bahan penelitian lebih lanjut untuk mendapatkan hasil dari penelitian yang maksimal, sebaiknya permainan yang diterapkan nantinya disesuaikan dengan kondisi siswa dan keadaan di sekolah yang akan dijadikan sebagai tempat penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional. 2014. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Edisi keempat. Jakarta: Gramedia.
- Hartati, dkk. 2012. *Permainan Kecil (cara efektif mengembangkan fisik, motorik, keterampilan sosial dan emosional)*. Malang: Wineka Media.
- Hartono, Soetanto, dkk. 2013. *Pendidikan Jasmani (Sebuah Pengantar)*. Surabaya: Unesa University Press.
- Kristiyandaru, Advendi. 2010. *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Kurniawan, Syamsul. 2013. *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Maksum, Ali. 2008. *Psikologi Olahraga: Teori dan Aplikasi*. Surabaya: Unesa University Press.
- Maksum, Ali. 2009. *Statistik dalam Olahraga*. Surabaya: Tanpa Penerbit.
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Mulyasa, E. 2008. *Standart Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Bandung: Raja Grafindo.

Sardiman, A. M. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sugiyono, 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Jakarta: Alfabeta.

Soemitra. 1992. Permainan Kecil. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan tenaga kependidikan 1992.

Tim 2014. *Panduan Penulisan Skripsi Universitas Negeri Surabaya*. Surabaya: Unesa University Press.

Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Restindo Mediatama: Jakarta.

Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006. Tentang Tujuh Aspek Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Menteri Pendidikan Nasional. Jakarta.

Uno, Hamzah B. 2013. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: BumiAksara.

Utomo, Ardyansyah Arief Budi. 2015. "Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan". Studi Pada Kelas XI SMA Negeri 2 Mojokerto). Tesis. Surabaya : Universitas Negeri Surabaya.

Wahyudi, Imam. 2012. *Mengajar Profesionalisme guru*. Jakarta: Profesi Pustakarya.

